

NOME DEL PERSONAGGIO \_\_\_\_\_

GIOCATORE \_\_\_\_\_



CLASSE E LIVELLO \_\_\_\_\_

RAZZA \_\_\_\_\_

ALLINEAMENTO \_\_\_\_\_

DIVINITÀ \_\_\_\_\_

### SCHEDA DEL PERSONAGGIO

TAGLIA \_\_\_\_\_ ETÀ \_\_\_\_\_ SESSO \_\_\_\_\_ ALTEZZA \_\_\_\_\_ PESO \_\_\_\_\_ OCCHI \_\_\_\_\_ CAPELLI \_\_\_\_\_ PELLE \_\_\_\_\_

NOME CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA	MODIFICATORE CARATTERISTICA	PUNTEGGIO CARATTERISTICA TEMPORANEO	MODIFICATORE CARATTERISTICA TEMPORANEO
<b>FOR</b> FORZA				
<b>DES</b> DESTREZZA				
<b>COS</b> COSTITUZIONE				
<b>INT</b> INTELLIGENZA				
<b>SAG</b> SAGGEZZA				
<b>CAR</b> CARISMA				

**TOTALE** FERITE / PUNTI FERITA ATTUALI \_\_\_\_\_

**PF** PUNTI FERITA \_\_\_\_\_

**CA** CLASSE ARMATURA \_\_\_\_\_ = 10+ \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**TOTALE** \_\_\_\_\_

BONUS ARMATURA \_\_\_\_\_ BONUS SCUDO \_\_\_\_\_ MOD DES \_\_\_\_\_ MOD TAGLIA \_\_\_\_\_

ARMATURA NATURALE \_\_\_\_\_ MOD DEVIAZIONE \_\_\_\_\_ MOD VARI \_\_\_\_\_

**VELOCITÀ** \_\_\_\_\_

**DANNI NON LETALI** \_\_\_\_\_

**VELOCITÀ** \_\_\_\_\_

**RIDUZIONE DEL DANNO** \_\_\_\_\_

**CONTATTO** CLASSE ARMATURA \_\_\_\_\_

**COLTO ALLA SPROVVISTA** CLASSE ARMATURA \_\_\_\_\_

**INIZIATIVA** MODIFICATORE \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**TOTALE** \_\_\_\_\_

MOD DES \_\_\_\_\_ MOD VARI \_\_\_\_\_

**TIRI SALVEZZA**

**TEMPRA** (COSTITUZIONE) **TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**RIFLESSI** (DESTREZZA) **TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**VOLENTÀ** (SAGGEZZA) **TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

MODIFICATORI DI CONDIZIONE \_\_\_\_\_

**BONUS DI ATTACCO BASE** \_\_\_\_\_

**RESISTENZA AGLI INCANTESIMI** \_\_\_\_\_

**LOTTA** MODIFICATORE \_\_\_\_\_

**TOTALE** \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

BONUS DI ATTACCO BASE \_\_\_\_\_ MOD FOR \_\_\_\_\_ MOD TAGLIA \_\_\_\_\_ MOD VARI \_\_\_\_\_

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI \_\_\_\_\_

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI \_\_\_\_\_

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI \_\_\_\_\_

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI \_\_\_\_\_

ATTACCO		BONUS DI ATTACCO	DANNI	CRITICO
GITTATA	TIPO	NOTE		

MUNIZIONI \_\_\_\_\_

ABILITÀ DI CLASSE	ABILITÀ (CLASSE/CLASSE INCROCIATA)					GRADO MASSIMO /
	NOME ABILITÀ	CARATTER. CHIAVE	MOD ABILITÀ	MOD CARATTER.	GRADI	

- ACROBAZIA DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ADDESTRARE ANIMALI CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ARTIGIANATO (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ARTIGIANATO (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ARTIGIANATO (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ARTISTA DELLA FUGA DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- ASCOLTARE SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CAMUFFARE CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CAVALCARE DES = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CERCARE INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONCENTRAZIONE COS = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONOSCENZE (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONOSCENZE (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONOSCENZE (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONOSCENZE (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- CONOSCENZE (\_\_\_\_\_) INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- DECIFRARE SCRITTURE INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- DIPLOMAZIA CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- DISATTIVARE CONGEGNI INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- EQUILIBRIO DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- FALSIFICARE INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- GUARIRE SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- INTIMIDIRE CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- INTRATTENERE (\_\_\_\_\_) CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- INTRATTENERE (\_\_\_\_\_) CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- INTRATTENERE (\_\_\_\_\_) CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- MUOVERSI SILENZIOSAMENTE DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- NASCONDERSI DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- NUOTARE FOR\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- OSSERVARE SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- PERCEPIRE INTENZIONI SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- PROFESSIONE (\_\_\_\_\_) SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- PROFESSIONE (\_\_\_\_\_) SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- RACCOLGERE INFORMAZIONI CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- RAGGIRARE CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- RAPIDITÀ DI MANO DES\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- SALTARE FOR\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- SAPIENZA MAGICA INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- SCALARE FOR\* = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- SCASSINARE SERRATURE DES = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- SOPRAVVIVENZA SAG = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- UTILIZZARE CORDE DES = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- UTILIZZARE OGGETTI MAGICI CAR = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- VALUTARE INT = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

■ Denota un'abilità che può essere utilizzata senza addestramento.  
 □ Segnare questo riquadro con una X se l'abilità è un'abilità di classe per il personaggio.  
 \* La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica. (Doppia penalità per Nuotare)

